Manual de Instrucciones Diana Electrónica AP-50

Advertencia

1.La diana electrónica no es un juguete.

2. Los dardos pueden causar lesiones. Los niños deben ser vigilados por los adultos cuando estos estén jugando la diana.

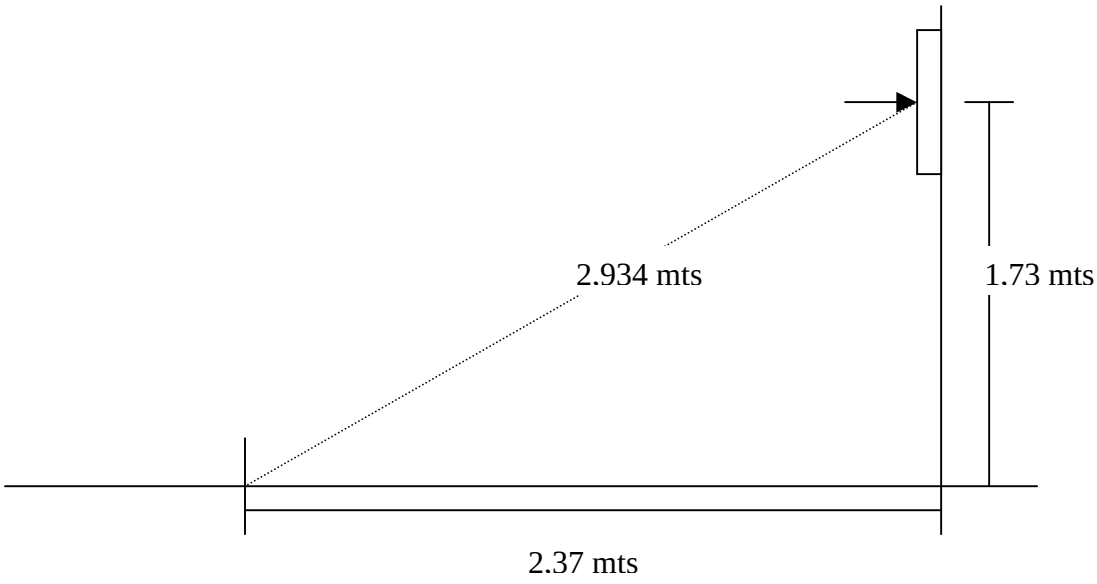
Descripciones

AP-50 cuenta con 5 juegos emocionantes y un total de 37 variantes. Con un Display LED para mostrar toda la información para los jugadores, que está diseñado para un jugador o 4 jugadores como máximo.

La instalación estándar.

Elija un lugar para colgar la diana donde es de aproximadamente 3 metros de espacio delante de la diana. Fijar la diana y confirmar la altura desde el suelo hasta el Centro de la Diana debe ser 1,73 metros. La línea de lanzamiento debe estar 2,37 metros de la superficie de la diana, y asegúrese de colocar las 4 pilas AA o conectar el transformador opcional apropiado, entonces se puede disfrutar de emocionantes juegos.

Distancia de Lanzamiento



Puntuación del segmento

Segmento de Resultados

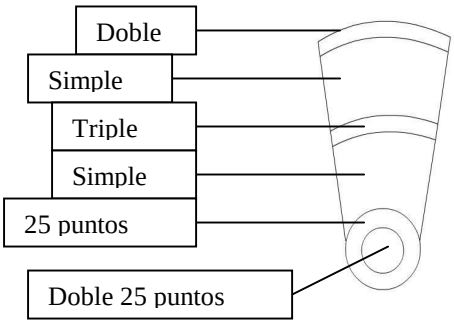
Segmento sencillo "Single" --- tiro básico

Segmento doble "doble" --- tiro doble

Segmento triple "Triple" --- tiro triple

Centro de la diana externo ---- 25

Centro de la diana interno ---- doble 25



Definición de Botones

1.Pulsar "POWER" del interruptor, sigue un sonido entonces el dardo entra en el estado normal de trabajo.

2.Pulse el "GAME" para seleccionar los juegos hasta que este marcado el deseado. Pulse el botón, se puede detener el juego y volver al principio de estado.

3.Pulse "PLAYER" para elegir el número de jugadores antes de jugar. Cada pantalla

iluminada significa que el jugador es seleccionado. También "PLAYER" botón se utiliza para limpiar o restaurar la puntuación actual.
4.Utilice "START / NEXT" para seleccionar el juego o cambiar a un jugador que viene.

Indicación de sonido
"LASER" sonido --- representa los segmentos individuales fue golpeado
"DOUBLE" sonido --- representa los segmentos dobles fue golpeado
"TRIPLE" sonido --- representa el triple de los segmentos fue golpeado
"SCORE" --- sonido representa el marcador.
"TOO HIGH" Sonido --- representa los puntos que se restan.
"WINNER" Sonido --- representa al ganador de un juego.
"BULL´S EYE" Sonido --- representa el blanco central fue alcanzado.
"BELL" Sonido --- solicita el cambio a el siguiente jugador después de tres tiros terminado por un jugador.

Reglas del juego
G01 - G09 Cuenta Arriba (100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900)
La puntuación de cada jugador se suma a sus puntos hasta que el total llega al punto especificado. El primero que alcanza o supera el total de puntos especificado es el ganador.

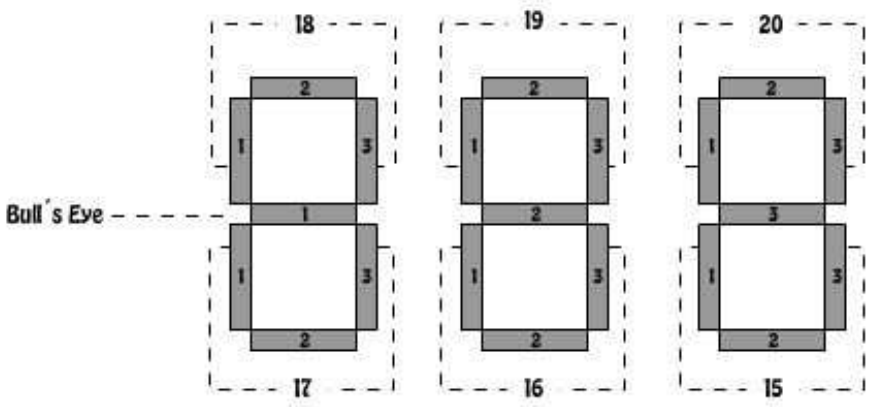
G10-G18 Cuenta Atrás (101, 201, 301, 401, 501, 601, 701, 801, 901)
Los jugadores deberán lanzar dardos puntuando negativamente para reducir la cantidad de puntos especificados.
El primero que reduzca el total de puntos a "Cero" es el ganador.

G19-G30 Ronda Reloj (105,110,115, 120) / (205, 210, 215, 220) / (305, 310, 315, 320)
1. x01 --- Lanzar a los segmentos de 1 a 5.
   x10 --- Lanzar a los segmentos de 1 a 10.
   x15 --- Lanzar a los segmentos de 1 a 15.
   x20 --- Lanzar a los segmentos de 1 a 20.

2. 1XX - significa que el jugador puede golpear a cualquier segmento de puntuación para conseguir puntos.
   2XX - significa que el jugador sólo puede golpear segmento de puntuación doble para conseguir puntos.
   3XX - significa que el jugador sólo puede golpear segmento de puntuación triples para conseguir puntos.
3. El jugador debe disparar sus dardos a el segmento que se indicara en la pantalla de indicación del dispositivo. Si se acierta sobre el segmento, se indicará con el sonido de "YES", y si no se acierta se oirá "SORRY".
4. Siguiente segmento de puntuación de forma aleatoria se indica para el jugador para lanzar. Luego, el jugador puede golpear el segmento correspondiente.
G31-33 Cricket simple (Simple 000, 020, 025)

1) Cricket (000, 020, 025)
   1.Solo son validas los segmentos 15, 16, 17, 18, 19, 20 ó el Bull´s Eye.
   2.El jugador que acierta sobre todos los segmentos de arriba tres veces será el ganador del juego.
      1) Lanzar a segmento simple --- cuenta uno
      2) Lanzar a segmento doble --- cuenta dos
      3) Lanzar a segmento triple --- cuenta tres

3.”000” – El jugador puede lanzar sobre los siguientes segmentos 15,16 y el Bull´s Eye. El jugador no necesita seguir la secuencia de estos segmentos.
4.”020” – Debes de lanzar con el dardo y acertar tres veces sobre el 20 primero, luego al 19, al 18, al 17, al 16, y al Bull´s eye en orden.
5.”025” – Debes de acertar sobre el Bull´s eye tres veces al comenzar, debes continuar con el 15, 16, 17, 18, 19 y 20 en orden..
6.Cada segmento tiene tres indicaciones LED, para comprobar que se ha acertado. Cuando se acierta sobre uno de estos se apaga. Cuando todos los indicadores LED están apagados, el juego se termina.



7.El jugador que deje todos los LED apagados el primero será el ganador.

G34-37 Bingo (132, 141, 168, 189)

1.Los segmentos serán mostrados al azar, el jugador que acierte sobre los segmentos mostrados al azar tres veces será el ganador.
2. 132 – Lanza el dardo y acierta sobre los siguientes segmentos 15, 4, 8, 14, 3.
3. 141 – Lanza el dardo y acierta sobre los siguientes segmentos 17, 13, 9, 7, 1.
4. 168 – Lanza el dardo y acierta sobre los siguientes segmentos 20, 16, 12, 6, 2.
5. 189 – Lanza el dardo y acierta sobre los siguientes segmentos 19,10, 18, 5, 11.
6. El jugador puede solo golpear el siguiente segmento después de acertar sobre el segmento anterior tres veces.

Golpeo sobre segmento simple --- cuenta uno
Golpeo sobre segmento doble --- cuenta dos
Golpeo sobre segmento triple --- cuenta tres

Componentes

6 Dardos
12 Puntas de Repuesto
Manual de Instrucciones